



HEART & MIND TOWARDS EXCELLENCE

**PERANCANGAN BUKU CERITA RAKYAT “ASAL USUL
CENDRAWASIH” DENGAN TEKNIK *3D ILLUSTRATION* DAN *DIGITAL
IMAGING***

KERJA PRAKTIK

Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

Oleh:

Mu’aafii Naziihan Anwar

15420100015

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

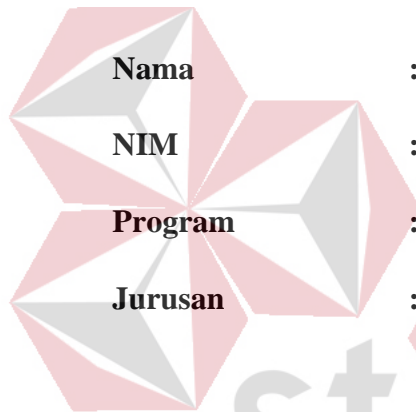
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2018

**PERANCANGAN BUKU CERITA RAKYAT
‘ASAL USUL CENDRAWASIH’ DENGAN TEKNIK 3D ILLUSTRATION
DAN DIGITAL IMAGING**

Di ajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Mata Kuliah Kerja Praktik :

Disusun Oleh:



Nama

: MU’AAFII NAZIIHAN ANWAR

NIM

: 15420100015

Program

: S1 (Strata Satu)

Jurusan

: Desain Komunikasi Visual

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2018**

Lembar Motto



*“Ame ni mo makezu. Kaze ni mo makezu.
Jangan kalah oleh hujan. Jangan kalah oleh angin.”*

Lembar Persembahan



Kupersembahkan untuk kedua orang tua, adik, dan semua pihak yang telah mendukung hingga bisa melangkah sejauh ini.

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN BUKU CERITA RAKYAT “ASAL USUL CENDRAWASIH” DENGAN TEKNIK 3D ILLUSTRATION DAN DIGITAL IMAGING

Laporan Kerja Praktik oleh

Mu'aafii Naziihan Anwar

NIM : 15.42010.0015


Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

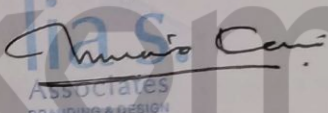
Surabaya, 6 Januari 2019

Disetujui :

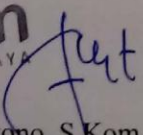
Dosen Pembimbing,

Penyelia


Fenty Fahminnansih, S.T., M.M.T.
NIDN. 0706028502


Koriana
Divisi Books, Apps & Games
lia s. Associates

Mengetahui,
Kepala Program Studi
SI Desain Komunikasi Visual


Siswo Martono, S.Kom., M.M.
NIDN. 072602710

**SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya:

Nama : Mu'aafii Naziihan Anwar

NIM : 15420100015

Program Studi : S1 - Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika

Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik

Judul Karya : **PERANCANGAN BUKU CERITA RAKYAT**

**“ASAL USUL CENDRAWASIH” DENGAN
TEKNIK 3D ILLUSTRATION DAN DIGITAL
IMAGING**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

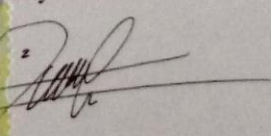
1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 6 Januari 2019

Yang menyatakan




Mu'aafii Naziihan Anwar
NIM : 15420100015

ABSTRAK

Ilustrasi merupakan visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik *drawing*, fotografi, atau teknik lainnya. Tujuan dari ilustrasi adalah untuk menerangkan atau memperjelas makna dari sebuah tulisan sehingga dapat membantu pembaca untuk lebih memahami makna dari tulisan tersebut. Teknik pembuatan ilustrasi pada awalnya menggunakan teknik manual yang berfokus pada gambar 2D, yang semakin berkembang menjadi teknik digital, seperti ilustrasi 3D yang menggunakan hasil render *3D modelling* dan kemudian memanipulasinya dengan tambahan gambar lain dengan teknik *digital imaging* menggunakan bantuan software.

Ilustrasi dapat diaplikasikan pada berbagai media, seperti buku, tabloid, majalah, dan sebagainya. Salah satu pengaplikasian ilustrasi adalah sebagai pelengkap dalam sebuah buku cerita untuk lebih memperjelas maksud dari tulisan di dalam buku. Saat ini, ilustrasi dalam buku anak banyak yang menggunakan ilustrasi 2D. Penerbit Bhuana Ilmu Populer menginginkan ilustrasi baru yang unik namun tetap dapat memperjelas cerita, salah satunya adalah dengan menggunakan ilustrasi 3D.

Permasalahan dalam Kerja Praktik ini adalah bagaimana merancang ilustrasi buku cerita rakyat anak “Asal Usul Cendrawasih” dengan teknik *3D illustration* dan *digital imaging* di Lia S. Associates untuk penerbit Bhuana Ilmu Populer. Hasil dari perancangan ini adalah buku cerita rakyat untuk anak dengan ilustrasi 3D yang akan membantu anak untuk lebih mudah memahami isi cerita dalam buku tersebut.

Kata Kunci : *ilustrasi, illustration, 3D illustration, digital imaging, buku cerita rakyat*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan rahmat Nya laporan kerja praktik yang berjudul “Perancangan Buku Cerita Rakyat “Asal Usul Cendrawasih” dengan Teknik *3D Illustration* Dan *Digital Imaging*“ ini dapat diselesaikan dengan baik.

Laporan kerja praktik ini disusun dalam rangka penulisan laporan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Stikom Surabaya.

Melalui kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian laporan kerja praktik ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan laporan kerja praktik ini.
2. Kedua orang tua dan adik yang telah memberikan doa serta dukungannya.
3. Yang terhormat **Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd** selaku Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
4. Yang terhormat **Siswo Martono, S.Kom., M.M** selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual yang telah membimbing dan memberikan saran dalam mengerjakan laporan kerja praktik ini.
5. Yang terhormat **Fenty Fahminnansih, S.T., M.MT.** selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan serta memberi dukungan dalam pembuatan laporan kerja praktik ini.
6. Ibu **Amelia Sidik** selaku pimpinan lia s. Associates yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan kerja praktik.
7. Ibu **Koriana** selaku Kepala Divisi Books, Apps & Games lia s. Associates yang telah membimbing dan mengarahkan selama kerja praktik.
8. Seluruh *staff* lia s. Associates yang telah membantu banyak selama kerja praktik, dan memberikan banyak pengetahuan baru mengenai dunia kerja yang sebenarnya.

9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam kesempatan ini, yang telah memberikan banyak bantuan moral dan materiil dalam proses penyelesaian laporan kerja praktik ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan imbalan yang setimpal atas segala bantuan yang telah diberikan.

Surabaya, 6 Januari 2019

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan.....	3
1.5. Manfaat.....	3
1.6. Pelaksanaan	4
1.6.1. Detail Perusahaan.....	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II	6
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	6
2.1. Profil Perusahaan.....	6
2.2. Sejarah Perusahaan.....	6
2.3. Lokasi Perusahaan.....	7
2.4. Struktur Organisasi.....	8
2.5. Logo Perusahaan	9
2.6. Foto Perusahaan	10
BAB III.....	12
LANDASAN TEORI.....	12
3.1. Perancangan.....	12
3.2. Ilustrasi	13
3.2.1. Karakteristik Ilustrasi	14
3.2.2. Fungsi Ilustrasi	15
3.3. Ilustrasi 3D	17
3.3.1. 3D Modelling	18

3.3.2. Digital Imaging	21
BAB IV	23
DESKRIPSI PEKERJAAN.....	23
4.1. Bhuana Ilmu Populer.....	23
4.2. Brief.....	24
4.3. Konsep.....	25
4.4. Penentuan Karakter	25
4.5. 3D Modelling dan Rendering	26
4.6. Digital Imaging.....	34
BAB V.....	39
PENUTUP.....	39
5.1. Kesimpulan.....	39
5.2. Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN.....	41



DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Struktur Organisasi.....	8
Gambar 2.2 Logo Perusahaan	9
Gambar 2.3 Tampak Depan Kantor l i a s.Associates.....	10
Gambar 2.4 Ruang Kerja Team Lantai 2	10
Gambar 2.5 Ruang Kerja Magang Lantai 3	11
Gambar 3.1 Primitive Object	18
Gambar 3.2 Curve Modelling	19
Gambar 3.3 3D Sculpting.....	19
Gambar 3.4 Logo Software DAZ 3D.....	20
Gambar 3.5 User Interface DAZ 3D	21
Gambar 3.6 Logo Adobe Photoshop.....	22
Gambar 4.1 Desain karakter utama Kweiya	25
Gambar 4.2 3D Modelling untuk cover	26
Gambar 4.3 Hasil render cover	26
Gambar 4.4 3D Modelling halaman 4-5	27
Gambar 4.5 Hasil render halaman 4-5	27
Gambar 4.6 3D Modelling halaman 8-9	28
Gambar 4.7 Hasil render halaman 8-9	28
Gambar 4.8 3D Modelling halaman 10-11	29
Gambar 4.9 Hasil render halaman 10-11	29
Gambar 4.10 3D Modelling halaman 24-25	30
Gambar 4.11 Hasil render halaman 24-25	30
Gambar 4.12 3D Modelling halaman 38-39	31
Gambar 4.13 Hasil render halaman 38-39	31
Gambar 4.14 3D Modelling halaman 42-43	32
Gambar 4.15 Hasil render halaman 42-43	32
Gambar 4.16 3D Modelling halaman 48-49	33
Gambar 4.17 Hasil render halaman 48-49	33

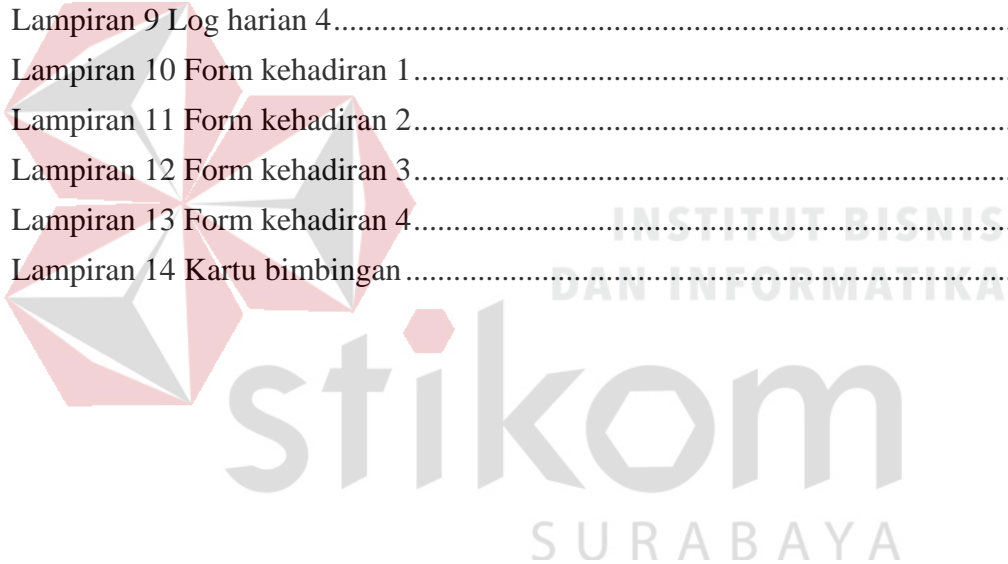
Gambar 4.18 Bahan digital imaging halaman 4-5	34
Gambar 4.19 Digital imaging halaman 4-5.....	35
Gambar 4.20 Bahan digital imaging halaman 8-9	36
Gambar 4.21 Hasil digital imaging halaman 8-9	36
Gambar 4.22 Digital imaging halaman 10-11	37
Gambar 4.23 Digital imaging halaman 42-43.....	38



DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Surat balasan instansi.....	41
Lampiran 2 Acuan kerja 1	42
Lampiran 3 Acuan kerja 2.....	43
Lampiran 4 Garis besar rencana kerja 1	44
Lampiran 5 Garis besar rencana kerja 2.....	45
Lampiran 6 Log harian 1	46
Lampiran 7 Log harian 2.....	47
Lampiran 8 Log harian 3.....	48
Lampiran 9 Log harian 4.....	49
Lampiran 10 Form kehadiran 1	50
Lampiran 11 Form kehadiran 2.....	51
Lampiran 12 Form kehadiran 3.....	52
Lampiran 13 Form kehadiran 4.....	53
Lampiran 14 Kartu bimbingan.....	54



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Ilustrasi merupakan visualisasi dari suatu tulisan yang menggunakan berbagai teknik seperti *drawing*, fotografi, lukisan, maupun dengan cara teknik serupa lainnya yang mengutamakan hubungan antara subjek dengan tulisan yang dimaksud oleh ilustrasi tersebut. Menurut Soedarso (1990:1) ilustrasi adalah seni gambar yang dibagikan untuk kepentingan lain, yang memberikan penjelasan atau mengiringi suatu pengertian, seperti cerita pendek di majalah.

Ilustrasi merupakan sebuah unsur penting dalam buku, baik ketika diimplementasikan sebagai cover ataupun sebagai penjelas isi tulisan di dalam buku. Sebuah ilustrasi dapat langsung menggambarkan keseluruhan adegan dalam suatu cerita, ataupun menerangkan karakter dalam cerita. Ilustrasi dapat ditemukan pada berbagai jenis buku, seperti buku novel, novel grafis, komik, ataupun buku cerita bagi anak. Pada zaman kreatif ini, perancangan ilustrasi semakin berkembang dari yang semula hanya berupa *2D illustration* atau ilustrasi dua dimensi (selanjutnya disingkat 2D) dan menggunakan teknik manual, menjadi *3D illustration* atau ilustrasi tiga dimensi (selanjutnya disingkat 3D) yang menggunakan bantuan *software 3D modelling*.

Dalam grafik komputer 3D, *3D modelling* adalah pengembangan representasi permukaan suatu objek, baik benda mati maupun benda hidup. Produk hasilnya disebut sebagai *3D model*. *3D model* tersebut dapat ditampilkan sebagai grafik 2D melalui proses yang disebut *rendering*. Hasil *render 3D* menjadi gambar 2D inilah nanti yang akan menjadi bagian ilustrasi. Perancangan ilustrasi 3D dilakukan dengan memadukan berbagai gambar hasil *render* ataupun foto yang sudah ada dan memadukannya dengan *software* seperti Adobe Photoshop, yang dikenal sebagai *digital imaging*.

Digital Imaging (selanjutnya disingkat DI) adalah suatu proses kerja kreatif dalam rangka menambah, memanipulasi, serta mengubah / merekayasa citra image *digital*. DI biasa digunakan dalam pengolahan kreasi baik di fotografi maupun pada filmografi. Pada saat ini, media *digital* merupakan media yang banyak digunakan dalam berkomunikasi dan presentasi terutama di kota - kota besar. Oleh karena itu, *Digital Imaging* pun akhirnya merupakan solusi ideal untuk kebutuhan proses kreatif pada visualisasi dua dimensi ("*Digital Imaging* Oleh Sam Nugroho" dalam IMAGINGPLUS No. 1 / 2002).

Dalam buku cerita untuk anak, dibutuhkan ilustrasi yang dapat memperjelas teks maupun kalimat agar anak tertarik untuk membaca dan dapat lebih memahami isi cerita. Untuk saat ini, kebanyakan buku cerita anak masih menggunakan ilustrasi 2D sebagai penunjangnya. Penerbit Bhuana Ilmu Populer (selanjutnya disingkat BIP) selaku klien dari lia s. Associates menginginkan jenis ilustrasi baru yang berbeda dan unik namun tetap dapat memperjelas isi cerita. Oleh karena itu, lia s. Associates merancang ilustrasi 3D untuk salah satu buku cerita rakyat anak terbitan BIP yang berjudul "Asal Usul Cendrawasih" sebagai penunjang isi cerita. Lia s. Associates merancang ilustrasi 3D dengan bantuan salah satu *software 3D modelling* yaitu DAZ 3D dan selanjutnya memanipulasi hasil *render* dari *3D modelling* tersebut dengan teknik *digital imaging* menggunakan *software* Photoshop untuk menciptakan ilustrasi yang sesuai dengan tema cerita dan dapat memperjelas setiap adegan dalam cerita.

Berdasarkan paparan permasalahan di atas, maka *output* dari perancangankerja praktek ini adalah ilustrasi 3D untuk buku cerita anak yang dibuat dengan teknik *3D illustration* dan *digital imaging*, yang diharapkan dapat membantu pembaca untuk lebih memahami isi dari buku tersebut dan mendapatkan gambaran langsung dari karakter dalam buku ataupun adegan yang terjadi di dalam cerita.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang terdapat pada laporan kerja praktik ini adalah “Bagaimana Merancang ilustrasi buku cerita rakyat “Asal Usul Cendrawasih” di lia s. Associates Branding & Design dengan teknik *3D illustration* dan *digital imaging*”

1.3. Batasan Masalah

Agar tidak meluas dari batasan konteks yang ada, maka dibutuhkan suatu batasan masalah. Batasan-batasan laporan kerja praktik ini hanya merancang ilustrasi buku cerita rakyat “Asal Usul Cendrawasih” di lia s. Associates Branding & Design dengan teknik *3D illustration* dan *digital imaging*.

1.4. Tujuan

Tujuan dari perancangan ini adalah menciptakan ilustrasi dengan teknik *3D illustration* dan *digital imaging* untuk buku cerita rakyat “Asal Usul Cendrawasih” sebagai penunjang isi cerita dalam buku cerita rakyat tersebut.

1.5. Manfaat

Manfaat dari perancangan ini terdiri dari manfaat praktis dan manfaat teoritis.

1.5.1 Manfaat Praktis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat diaplikasikan pada setiap buku, baik buku cerita, novel, dan lain-lain, yang membutuhkan ilustrasi sebagai penunjang isi cerita.

1.5.2 Manfaat Teoritis

Untuk menambah wawasan pendidikan atau keilmuan tentang perancangan ilustrasi 3D dan teknik *digital imaging*.

1.6. Pelaksanaan

1.6.1. Detail Perusahaan

Nama Perusahaan : lia s. Associates Branding & Design
 Jasa : Branding & Design
 Nama Penyelia : Koriana
 Alamat : Raya Manyar Indah 43 Surabaya 60116
 Phone/fax : (031) 8715394 / +62812 31267322
 E-mail : helloliasidik@gmail.com

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan kerja praktik di lia s. Associates Branding & Design adalah merancang ilustrasi 3D untuk buku cerita rakyat anak “Asal Usul Cendrawasih”.

1.6.2. Periode

Periode waktu pelaksanaan kerja praktik yang telah ditentukan adalah minimal 160 jam dengan keterangan sebagai berikut :

Tanggal pelaksanaan : 9 Juli – 20 Oktober 2018
 Waktu : 08.00 – 17.00 WIB

1.7. Sistematika Penulisan

Agar para pembaca dapat memahami dengan mudah, maka penulisan dari laporan kerja praktik ini akan dibuat dengan sistematika yang terdiri dari 5 bab yang di dalamnya terdapat penjabaran masalah. Adapun sistematika penulisan laporan ini yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang permasalahan yang akan dibahas, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, sehingga nantinya akan diperoleh suatu gambaran umum mengenai seluruh perancangan yang dilakukan dalam Kerja Praktik.

BAB II : PROFIL PERUSAHAAN

Bab ini akan membahas tentang informasi umum, sejarah, divisi kerja, serta makna logo lia s. Associates Branding & Design.

BAB III : LANDASAN TEORI

Membahas tentang teori penunjang yang diharapkan dapat menjelaskan secara singkat mengenai tinjauan pustaka yang digunakan sebagai dasar dalam penulisan laporan kerja praktik ini yang terdiri dari beberapa definisi yang dikemukakan oleh beberapa tokoh ahli.

BAB IV : DESKRIPSI PEKERJAAN

Pada bab ini penulis akan membahas tentang implementasi karya, dimana hasil perancangan selama melaksanakan kerja praktik di lia s. Associates Branding & Design berdasarkan permasalahan yang dibahas dan metode perancangan yang telah dikerjakan.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini akan dijelaskan kesimpulan yang merupakan inti dari seluruh kegiatan selama kerja praktik dan penjabaran singkat dari masalah yang dikerjakan, dan saran yang merupakan kekurangan dan kelebihan selama kerja praktik berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi tentang daftar referensi yang digunakan sebagai dasar pelaksanaan kerja praktik yang berupa buku, koran, jurnal, *e-book*, dan lain-lain.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Profil Perusahaan

Lia s. Associates adalah perusahaan yang bergerak di bidang jasa *branding* dan desain yang berlokasi di Kota Surabaya. Lia s. Associates didirikan pada tahun 2006 berdasarkan idealisme di dalam *branding* dan desain. Pemikiran ideal ini tercermin pada *brand identity* (logo) “*The Focus*”, yang merupakan nilai utama dari lia s. Associates, yang disimbolkan oleh sebuah lingkaran transparan yang sempurna. Tampilan *brand identity* yang elegan namun tersamar menunjukkan komitmen perusahaan untuk mendukung klien dari balik layar, karena brand klien-lah yang harus lebih terekspos.

Untuk mencapai tujuan klien, lia s. Associates memulai setiap proyek dengan analisa teliti. Analisa yang dilakukan meliputi observasi internal dan eksternal, lebih dari menjadi panduan untuk memfokuskan proses desain visual. Hasil analisa tersebut berguna untuk membuka peluang dan wawasan baru yang mungkin belum terpikirkan bagi klien. Sebagai salah satu perintis *visual branding* di Surabaya, lia s. Associates percaya bahwa keseimbangan kreatifitas dan analisa akan melahirkan karya yang mampu menggerakkan pasar serta mampu memenangkan penghargaan.

2.2. Sejarah Perusahaan

Lia s. Associates berdiri sejak tahun 2006 dan terdapat di dua kota yaitu Surabaya dan Jakarta. Lia s. Associates berlokasi di Jl. Raya Manyar Indah 43 Surabaya dan Grand Tropic Apartment Tower 1, Suite 1902 Jl. Letjen S. Parman Kav. 3 Jakarta Barat.

Lia s. Associates adalah perusahaan yang bergerak di bidang jasa *branding* dan desain, dengan berbagai bidang usaha :

1. *Brand Research*

Mencakup pada *client interview*, *trend observation* dan *brand study*.

2. *Brand Concept*

Meliputi *data analysis*, *brand concept* dan konsultasi *brand*.

3. *Visual Brand*

Mencakup *brand name*, *slogan*, *logo*, *packaging structure & design*, *mascot character*, *identity animation 3D and graphic audio visual*, *jingle*, *Integrated Marketing Communication*, *packaging structure & design*, *advertising print-ad*, *storyboard*, *TV & radio commercial*, *flyer*, *billboard*, *banner*, *book design*, *company profile*, katalog, brosur, *basic stationery set*, *sign system & way finder*, *display for branding*, *merchandise*, *calendar*, *website design*, *daily website maintenance*, *daily brand communication*, *daily social media maintenance*, *illustration & photography*, *Graphic Standard Manual*, dan berbagai bidang yang berhubungan dengan desain visual dan *branding*.

2.3. Lokasi Perusahaan

Tempat : lia s. Associates Branding & Design

Alamat : Jl. Raya Manyar Indah 43, Surabaya

Buka-Tutup : Senin- Sabtu, 08.00 AM – 17.00 PM

Phone/Fax/Hp : (031) 5998017 / +6281 331916912

E-mail : helloliasidik@gmail.com

2.4. Struktur Organisasi



Gambar 2.1. Struktur Organisasi

Sumber : Olahan penulis (2018)

Struktur organisasi di *lia s. Associates* terdiri dari beberapa divisi, yaitu :

1. Divisi 1D – Divisi *Branding & Design*.

Team : Corina, Risma

2. Divisi 2Q – Divisi *Social Media*.

Team : Wahyu

3. Divisi 3E – Divisi Umum / Edukasi.

Team : Vidya, Yuni, Zuhri, Hari.

4. Divisi 4J – Divisi *Books, Games, & Apps*.

Team : M. Jordon, Koriana, Devva

Dalam kerja praktek ini penulis bekerja di divisi 4J.

5. Divisi 5T – Divisi Toko.

Team : Amelia Sidik, Arini Sidik, Brenanda.

2.5. Logo Perusahaan



Gambar 2.2. Logo Perusahaan

Sumber : www.liasidik.com

Logo merupakan sebuah identitas yang harus dimiliki oleh setiap perusahaan. Logo merupakan gambaran sebuah karakter yang dapat dilihat oleh masyarakat. Logo juga bisa sebagai simbol dari perusahaan. Logo lia s. Associates Branding & Design menonjolkan pada *brand identity* (logo) “*The Focus*”, yang merupakan nilai utama dari lia s. Associates, yang disimbolkan oleh sebuah lingkaran transparan yang sempurna.

Tampilan *brand identity* yang elegan namun tersamar menunjukkan komitmen perusahaan untuk mendukung klien dari balik layar, karena brand klien-lah yang harus lebih terekspos.

2.6. Foto Perusahaan



Gambar 2.3. Tampak depan kantor lia s. Associates

Sumber : Dokumentasi penulis (2018)



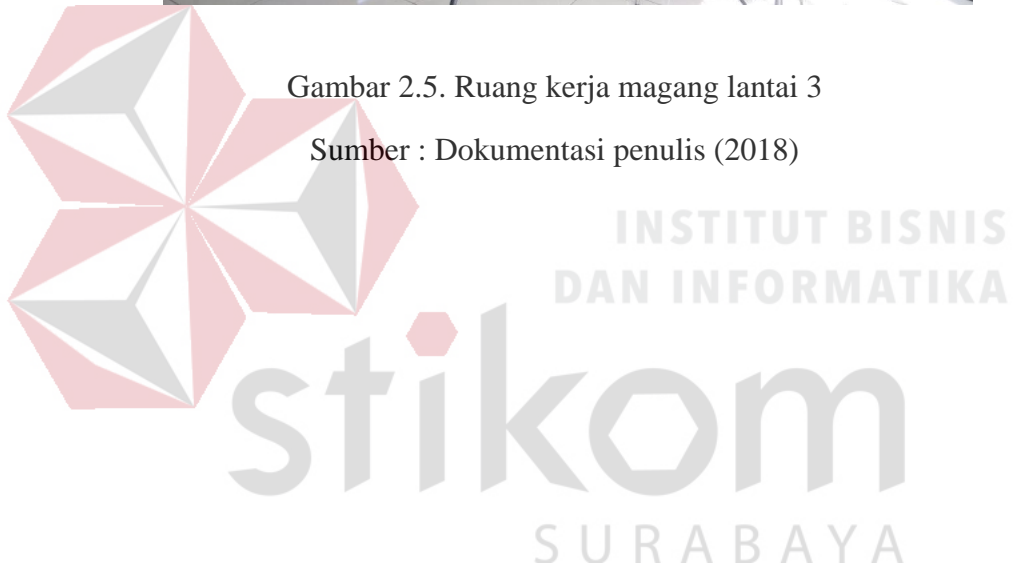
Gambar 2.4. Ruang kerja team lantai 2

Sumber : Dokumentasi penulis (2018)



Gambar 2.5. Ruang kerja magang lantai 3

Sumber : Dokumentasi penulis (2018)



BAB III

LANDASAN TEORI

3.1. Perancangan

Perancangan adalah wujud visual yang di hasilkan dari bentuk-bentuk kreatif yang telah direncanakan (Hendratman, 2009). Dalam perancangan terdapat beberapa tahapan konsep-konsep seperti tampilan, gaya, kebutuhan bahan yang akan digunakan. Agar dapat berfungsi dengan baik, diperlukan tahapan yang teratur dalam perancangan, dari ide-ide atau gagasan yang muncul kemudian diolah secara bertahap dengan sketsa, *refine sketch*, dan sketsa digital.

Proses perancangan secara umum menurut Hendi Hendratman (2010) adalah sebagai berikut:

1. Persiapan Data

Data dapat berbentuk teks, gambar, atau potongan gambar. Data tersebut dapat diklasifikasikan menjadi data yang sangat penting, penting, atau tidak penting sama sekali. Data dapat juga berupa data yang informatif seperti berupa foto, teks, dan judul serta ada data estetis seperti berupa bingkai, efek grafis, *background* atau bidang.

2. Ide

Ide adalah rancangan yang tersusun di benak pikiran. Untuk mendapatkan ide yang kreatif diperlukan studi banding, wawancara, riset dan lain-lain agar ide tersebut dapat diimplementasikan dalam desain yang efektif yang dapat diterima dan tidak mudah dilupakan.

3. Konsep

Menurut Aristoteles dalam "*The Classical Theory Of Concepts*", konsep merupakan penyusun utama dalam pembentukan pengetahuan ilmiah dan filsafat

pemikiran manusia. Hasilnya berupa pemikiran yang menentukan tujuan, kelayakan, dan segmen yang dituju adalah konsep.

4. Media

Media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Media dapat berupa sesuatu bahan atau alat . Oleh karena itu untuk mencapai sasaran atau segmen yang tepat dibutuhkan sebuah media yang cocok dan efektif. Media bisa berupa media cetak, elektronik dan lain lain.

5. Visualisasi

Visualisasi merupakan rekayasa dalam pembuatan gambar, diagram atau animasi untuk penampilan sebuah informasi. Visualisasi sangat penting untuk menentukan beberapa tahapan-tahapan seperti komponen desain, *layout*, pemilihan warna sampai tahap *finishing*.

6. Produksi

Produksi merupakan tahapan terakhir dalam proses perancangan. Setelah tahap pengerjaan selesai, sebaiknya terlebih dahulu di *proofing* (print preview sebelum cetak mesin). Jika tidak ada kesalahan pada komponen grafis seperti resolusi, pemilihan warna maka dapat dilanjutkan ke tahap produksi (cetak mesin).

3.2. Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari kata latin *illustrare* yang berarti menerangi atau memurnikan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, ilustrasi adalah gambar (foto atau lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya. Ilustrasi adalah sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual. Esensi dari ilustrasi adalah pemikiran; ide dan konsep yang melandasi apa yang ingin dikomunikasikan oleh gambar.

Pembuatan ilustrasi mengombinasikan pemikiran analitik dan *skill* kemampuan praktis untuk membuat sebuah bentuk visual yang mempunyai pesan (Alan Male, 2007).

Ilustrasi merupakan visualisasi dari suatu tulisan yang menggunakan berbagai teknik seperti *drawing*, fotografi, lukisan, maupun dengan cara teknik serupa lainnya yang mengutamakan hubungan antara subjek dengan tulisan yang dimaksud oleh ilustrasi tersebut. Menurut Soedarso (1990:1) ilustrasi adalah seni gambar yang dibadikan untuk kepentingan lain, yang memberikan penjelasan atau mengiringi suatu pengertian, seperti cerita pendek di majalah.

Sepanjang waktu, ilustrasi telah menjadi sumber dari visualisasi pikiran dan ide dan juga menjadi cara untuk mempengaruhi masyarakat dalam hal keyakinan dan *trend*. Sejarah ilustrasi tidak bisa lepas dari dunia buku, dimana fungsi awal ilustrasi sebagai penjelas atau pendamping sebuah tulisan

3.2.1. Karakteristik Ilustrasi

Menurut Jaleen Grove (2011), ilustrasi memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Komunikasi; ilustrasi adalah sebuah gambar yang mengkomunikasikan sebuah konsep atau pesan. Ilustrasi juga dapat berupa opini atau komentar terhadap suatu permasalahan.
2. Hubungan antara kata dan gambar; ilustrasi pada awalnya berfungsi sebagai pelengkap sebuah teks. Interaksi antarteks dan gambar menciptakan sebuah harmoni. Sejalan perkembangan ilustrasi berkembang dan memiliki peran yang lebih luas dari sekedar pelengkap.
3. Faktor menggugah; komunikasi visual bertujuan membuat kita merasakan sesuatu, membangkitkan emosi, menghadirkan drama. Faktor ini yang

membuat orang merasa ada keterikatan dengan ilustrasi dan yang menentukan apakah ilustrasi itu berhasil atau tidak.

4. Produksi massal dan media cetak; ilustrasi diciptakan dengan tujuan tertentu dan ditempatkan di media untuk memastikan pesan tersebut sampai. Teknik memproduksi memiliki kekurangan dan kelebihan yang memengaruhi tampilan visual dari ilustrasi. Pengaruh warna juga disesuaikan dengan strategi pemasaran.
5. *Display*; tidak seperti seni lukisan, ilustrasi tidak untuk dipajang atau dipamerkan. Terkadang karya asli ilustrasi memiliki perbedaan dengan hasil akhirnya dikarenakan efek cetak dan juga masalah skala. Medium terbaik untuk menikmati ilustrasi adalah di media-media yang diperuntukkan, seperti di media cetak: majalah, buku, dan lain lain dimana keseluruhan konsep visual terlihat secara lengkap.

3.2.2. Fungsi Ilustrasi

Menurut Alan Male (2007), ilustrasi memiliki beberapa fungsi atau peran sebagai berikut.

1. Ilustrasi sebagai Alat Informasi

Ilustrasi dapat digunakan oleh para ilmuwan untuk mendokumentasi dan menjelaskan secara detail subjek yang sedang diteliti, dari kehidupan alam sampai anatomi. Ilustrasi juga digunakan untuk merekonstruksi suatu kejadian yang merupakan kejadian penting dalam sejarah manusia. Secara umum, ilustrasi adalah media instruksi yang baik, informasi dapat lebih mudah dicerna ketika disampaikan secara visual. Ilustrasi bekerja dalam berbagai tingkat, ilustrasi dapat menjelaskan dari hal sederhana hingga; memainkan alat musik, olah raga atau permainan sampai ke hal yang kompleks; teknik pemasangan, struktur arsitektur, dan lain-lain.

2. Ilustrasi Opini

Peran ilustrasi ini dapat kita lihat didunia editorial, fungsi utamanya adalah menjadi simbiosis dengan jurnalisme yang terkandung dihalaman koran dan majalah. Ilustrasi menjadi media opini pada tema-tema seperti gaya hidup, politik dan isu-isu yang sedang terjadi. Ilustrasi editorial merangsang pemikiran dan perdebatan, menyajikan argumen menimbulkan pertanyaan dan membuat pernyataan provokatif. Dalam tulisan-tulisan dengan tema gaya hidup dalam sebuah majalah, ilustrasi dibuat dalam bentuk ringan dengan tujuan lebih untuk menghibur.

3. Ilustrasi sebagai Alat Untuk Bercerita

Ilustrasi narasi atau cerita banyak kita temui di buku anak, novel grafis, dan komik. Narasi dalam bentuk fiksi yang banyak mengandung fantasi. Di buku-buku untuk dewasa ilustrasi sering digunakan untuk sampul buku. Ilustrasi di sampul buku berfungsi sebagai kemasan dan *point of sale*. Gaya ilustrasi di sebuah narasi tergantung dari genre sebuah tulisan. Hal yang harus diperhatikan dalam membuat ilustrasi dalam sebuah narasi adalah menemukan keseimbangan antara teks dan gambar. Ilustrator harus cermat apakah gambar yang dibuat harus memperlihatkan secara detail bagian dari naskah atau lebih memberi kesan misterius untuk menghasilkan narasi yang menarik. Dialog antara teks dan gambar adalah kunci utama untuk menghasilkan atau menjaga jeda dan alur sebuah narasi.

4. Ilustrasi sebagai Alat Persuasi

Ilustrasi ini banyak ditemui dalam iklan atau dulu disebut dengan seni komersial yang berawal dari visual representasi produk-produk rumah tangga. Sekarang ilustrasi dalam dunia iklan dipakai sebagai bagian dari kampanye sebuah produk untuk membangun kesadaran merek sebuah barang atau perusahaan. Peran ilustrasi sebagai alat persuasi juga dimanfaatkan dalam dunia politik. Sebagai alat propaganda pada masa perang, ilustrasi menjadi sarana efektif menyebarkan pesan.

5. Ilustrasi sebagai Identitas

Peran ilustrasi juga digunakan dalam konteks pengenalan produk atau perusahaan. Ilustrator bekerjasama dengan desain grafis dalam penempatan ilustrasi di media *below the line*, *packaging*, *point of sale* dan lain lain. Selain sebagai alat untuk *brand recognition*, ilustrasi dapat juga digunakan untuk kepentingan identitas perusahaan atau organisasi. Ilustrasi sering digunakan untuk kebutuhan visual yang mencerminkan identitas perusahaan. Contoh penggunaan ilustrasi sebagai identitas yang paling mudah terlihat bisa dilihat di logo perusahaan.

6. Ilustrasi sebagai Desain

Desain dan ilustrasi memiliki hubungan yang sangat dekat. Contohnya ilustrasi dengan tema fashion dapat diaplikasikan ke dalam produk-produk kaos, tas dan lain lain. Ilustrasi menjadi dasar dalam mendesain produk maupun komunikasi visual lainnya.

3.3. Ilustrasi 3D

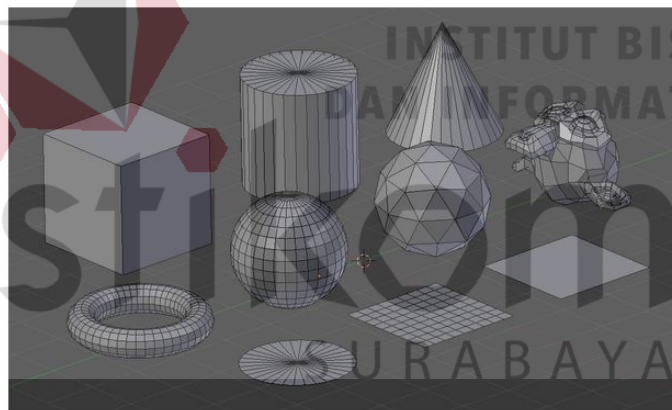
Ilustrasi 3D merupakan hasil manipulasi gambar 2D hasil *rendering* 3D model yang dibuat dengan software *3D modelling*. Dalam grafik komputer 3D, *3D modelling* adalah pengembangan representasi permukaan suatu objek, baik benda mati maupun benda hidup. Produk hasilnya disebut sebagai *3D model*. *3D model* tersebut dapat ditampilkan sebagai grafik 2D melalui proses yang disebut *rendering* (Brighthub Engineering, 2011). Perancangan ilustrasi 3D dilakukan dengan memadukan berbagai gambar hasil *render* ataupun foto yang sudah ada dan memadukannya dengan *software* seperti Adobe Photoshop, yang dikenal sebagai *digital imaging*.

3.3.1. 3D Modelling

3D *modelling* adalah pengembangan representasi permukaan suatu objek, baik benda mati maupun benda hidup. Produk hasilnya disebut sebagai 3D *model*. 3D *modelling* dapat dilakukan secara otomatis dengan pemindaian atau secara manual dengan membentuk tiap bagian model pada *software* (Brighthub Engineering, 2011).

3D *modelling* digunakan di berbagai industri seperti film, animasi dan game, perancangan interior dan arsitektur. 3D *modelling* juga digunakan dalam industri medis untuk representasi anatomi interaktif. Sejumlah besar perangkat lunak 3D juga digunakan dalam membangun representasi digital model-model atau bagian-bagian mekanik sebelum benar-benar dibuat.

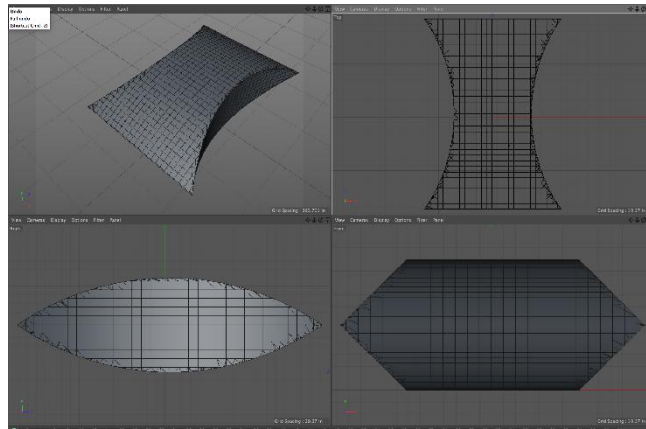
Menurut Khemani (2008), terdapat 3 macam teknik 3D *modelling*, yaitu :



Gambar 3.1. Primitive Object

Sumber : www.admecindia.co.in

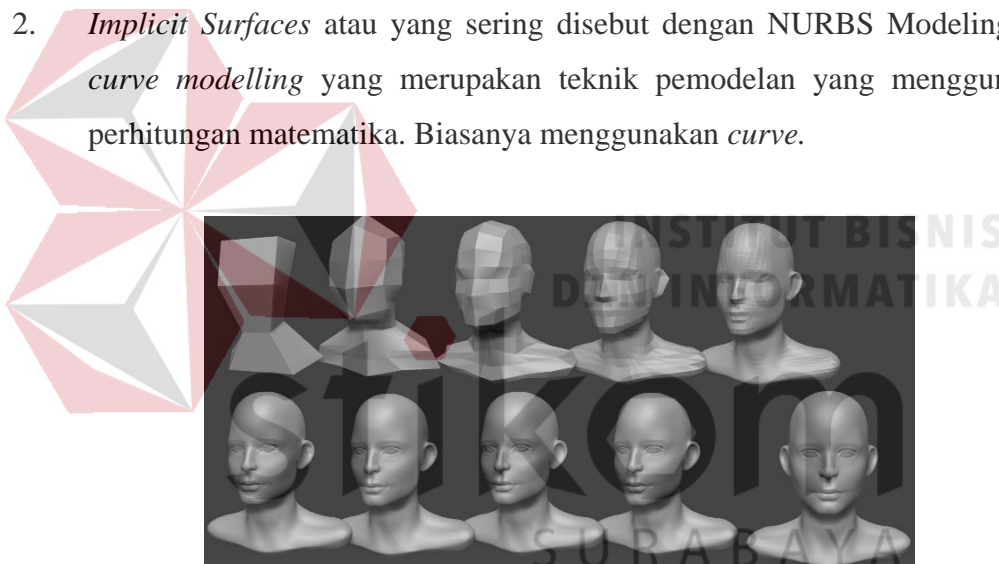
1. *Constructive Solid Geometry* atau juga sering disebut dengan *primitive modeling*, merupakan salah satu teknik dasar teknik pemodelan 3D. *Modeling* dibuat dari objek *primitive* yang sudah ada seperti kubus, bola, silinder, dsb.



Gambar 3.2. Curve Modelling

Sumber : www.idseducation.com

2. *Implicit Surfaces* atau yang sering disebut dengan NURBS Modeling dan *curve modelling* yang merupakan teknik pemodelan yang menggunakan perhitungan matematika. Biasanya menggunakan *curve*.



Gambar 3.3. 3D Sculpting

Sumber : www.idseducation.com

3. *Subdivision Surface* digunakan untuk merepresentasikan bidang yang halus, namun belakangan dimanfaatkan bersamaan dengan teknik yang bernama *sculpting* (pahat), sehingga memungkinkan seseorang memahat objek 3D dalam bentuk digital.

Terdapat berbagai macam software untuk 3D *modelling*, namun software yang digunakan untuk pembuatan 3D *modelling* dalam kerja praktek ini yaitu software DAZ 3D.



Gambar 3.4. Logo software DAZ 3D

Sumber : www.3dtutorials.net

DAZ 3D merupakan software 3D dari Daz Production Inc. yang memiliki banyak fitur dan bisa digunakan untuk *rendering* animasi 3D dan *modelling*. Software ini memungkinkan pengguna untuk membuat dan memodifikasi karakter manusia dan menyesuaikan adegan atau pose sesuai dengan keinginan. Software DAZ 3D memang pada umumnya digunakan untuk menciptakan karakter 3D makhluk hidup seperti manusia atau binatang untuk game, ilustrasi, dan sebagainya. DAZ 3D memiliki berbagai bentuk dasar mulai dari rambut, pakaian, tekstur, dan lain-lain, yang bisa diaplikasikan dengan mudah pada model karakter manusia yang tersedia. File *modelling* dari software DAZ 3D dapat ditransfer ke software animasi lain seperti Maya untuk membuat animasi.



Gambar 3.5. User Interface (UI) software DAZ 3D

Sumber : www.docsdaz3d.com

3.3.2. Digital Imaging

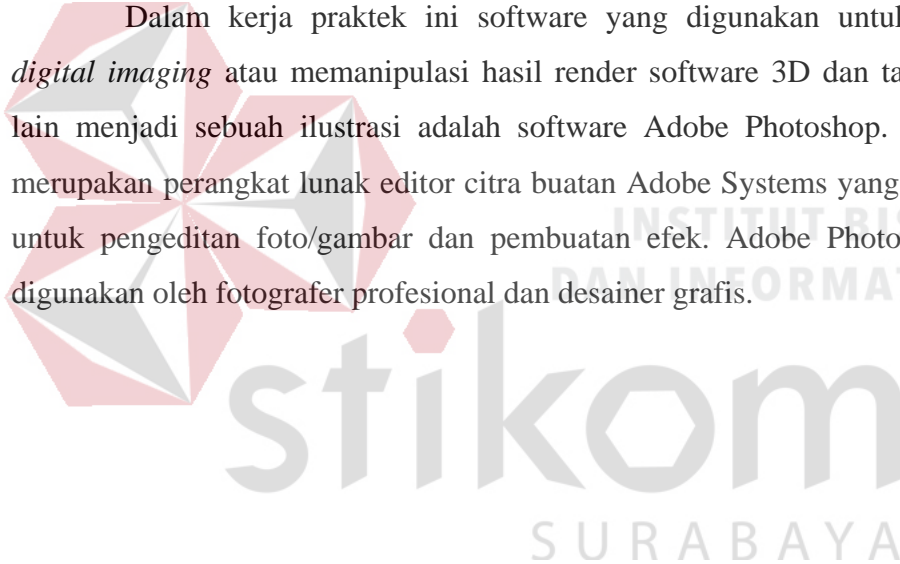
Digital Imaging adalah suatu proses kerja kreatif dalam rangka menambah, memanipulasi, serta mengubah / merekayasa citra *image digital*. DI biasa digunakan dalam pengolahan kreasi baik di fotografi maupun pada filmografi. Pada saat ini, media *digital* merupakan media yang banyak digunakan dalam berkomunikasi dan presentasi terutama di kota - kota besar. Oleh karena itu, *Digital Imaging* pun akhirnya merupakan solusi ideal untuk kebutuhan proses kreatif pada visualisasi dua dimensi ("*Digital Imaging*", IMAGINGPLUS No. 1 / 2002).



Gambar 3.6. Logo Adobe Photoshop

Sumber : www.stickpng.com

Dalam kerja praktek ini software yang digunakan untuk melakukan *digital imaging* atau memanipulasi hasil render software 3D dan tambahan foto lain menjadi sebuah ilustrasi adalah software Adobe Photoshop. Software ini merupakan perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Adobe Photoshop banyak digunakan oleh fotografer profesional dan desainer grafis.



BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1. Bhuana Ilmu Populer

Bhuana Ilmu Populer (selanjutnya disingkat BIP) yang berdiri pada tanggal 22 September 1992 bergerak di bidang penerbitan dan berada di bawah Kompas Gramedia. Selain menjadi penerbit yang menerbitkan buku untuk dipublikasikan secara luas, BIP juga menjadi *co-publishing* bagi penulis/institusi yang membutuhkan jasa menulis atau mencetak buku. BIP lebih berfokus pada penerbitan buku anak, seperti edukomik, dongeng, *picture book*, dan buku aktivitas bagi balita dan anak-anak. Namun, BIP juga menerbitkan buku-buku nonfiksi yang bertema kesehatan, bisnis, kepemimpinan, motivasi, *self-help*, dan buku penunjang sekolah. BIP mempunyai *imprint* yang menerbitkan buku dengan kategori khusus, yaitu Bhuana Sastra untuk novel, Genta untuk buku kristen, dan Qibla untuk buku islam.

Dengan slogan “*Passion for Knowledge*”, BIP mendedikasikan diri untuk menerbitkan buku-buku yang membantu orang-orang untuk belajar sendiri. Dengan pembaca utama yang merupakan anak-anak, BIP menciptakan buku anak berkualitas tinggi untuk membangun masyarakat intelektual yang lebih baik di masa depan. Selain di toko buku, BIP juga menjual buku digital di Scoop dan Gramediana. BIP terus memperluas pasar dengan membangun kerja sama internasional, salah satunya dengan mengunjungi pameran buku internasional seperti Frankfurt Book Fair, Bologna Children Books Fair, Seoul Book Fair, London Book Fair, Beijing Book Fair, dan Bucheon International Comic Festival.

Salah satu buku anak terbitan BIP adalah buku Dongeng 3D Nusantara yang merupakan *bilingual book* atau buku dengan dua bahasa, yaitu bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia. Isi cerita pada buku ditulis dengan gaya puisi dengan dua bahasa tersebut, dan ilustrasinya menggunakan ilustrasi 3D. Buku Dongeng 3D

Nusantara berisikan cerita rakyat atau legenda dari berbagai wilayah di Indonesia. Ilustrasi dalam buku menunjukkan ciri khas dari daerah asal cerita, seperti pada pakaian, bentuk fisik karakter, atau visual lingkungan di sekitarnya. Dalam kerja praktek ini, salah satu judul dari Dongeng 3D Nusantara yaitu “Asal Usul Cendrawasih” merupakan salah satu proyek BIP yang ilustrasinya dikerjakan oleh tim dari lia s. Associates dan penulis.

4.2. Brief

Penerbit BIP sebagai klien menginginkan perancangan ilustrasi 3D untuk buku Dongeng 3D Nusantara – “Asal Usul Cendrawasih” yang dapat menjelaskan isi dari puisi cerita dengan tepat dan sesuai dengan kondisi fisik, alam, dan lingkungan karakter dalam cerita. Dalam buku ini, cerita rakyat yang diangkat berasal dari Papua. Oleh karena itu, BIP menginginkan ilustrasi karakter manusia yang sesuai dengan ciri khas orang Papua, yaitu berkulit gelap dan berambut keriting. Karakter tersebut juga harus mengenakan pakaian yang memiliki ciri Papua. BIP juga menginginkan ilustrasi *background* di sekitar karakter sesuai dengan keadaan di Papua, seperti banyak pohon kayu putih, pohon buah merah, rumah adat Papua, dan lain-lain.

Ilustrasi 3D yang dirancang dalam kerja praktek adalah sebagai berikut :

1. Ilustrasi 3D untuk cover.
2. Ilustrasi 3D untuk halaman isi.

Untuk merancang ilustrasi 3D yang sesuai, maka diperlukan beberapa tahapan, yaitu :

1. Konsep.
2. Penentuan karakter
3. 3D *modelling* dan *rendering*.
4. *Digital imaging*.

Dikarenakan adanya *copyright* atau hak cipta milik BIP terhadap judul buku cerita yang menjadi topik utama dari laporan kerja praktek ini, maka penulis tidak dapat menyajikan keseluruhan perancangan ilustrasi yang telah dibuat, namun hanya beberapa tahap perancangan ilustrasi untuk cover dan beberapa halaman ilustrasi isi saja sesuai yang telah diperkenankan oleh lia s. Associates sebagai perancang ilustrasi.

4.3. Konsep

Konsep merupakan hal utama dalam pembuatan ilustrasi dan desain sebagai acuan untuk membuat sebuah desain. Dalam perancangan ilustrasi untuk buku Dongeng 3D Nusantara – “Asal Usul Cendrawasih” ini, konsep perancangan ilustrasi diperoleh dari data-data yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber mengenai tempat asal cerita yang diangkat, yaitu Papua, untuk menciptakan ilustrasi 3D yang sesuai dengan keadaan sebenarnya.

4.4. Penentuan Karakter

Sesuai dengan brief dari klien yaitu menginginkan karakter yang menunjukkan ciri khas dari daerah asal cerita rakyat, maka dibuatlah karakter utama dengan karakteristik dan atribut yang menyerupai orang Papua, dan jadilah karakter utama bernama Kweiya dengan hasil akhir sebagai berikut :



Gambar 4.1. Desain karakter utama, Kweiya.

Sumber : Hasil olahan tim lia s. Associates dan penulis
(2018)

4.5. 3D Modelling dan Rendering



Gambar 4.2. 3D modelling untuk cover

Sumber : Hasil olahan tim lia s. Associates dan penulis (2018)

Proses penentuan pose dilakukan langsung pada software DAZ 3D. Untuk cover, ilustrasi menunjukkan karakter-karakter utama dalam cerita, dalam judul “Asal Usul Cendrawasih” ini menampilkan karakter utama seorang anak laki-laki yang bernama Kweiya dan burung cendrawasih yang merupakan fokus utama dari judul buku.



Gambar 4.3. Hasil render cover

Sumber : Hasil olahan tim lia s. Associates dan penulis (2018)

Kemudian, setelah mendapatkan pose yang tepat untuk cover dan telah di-*acc* oleh klien, maka 3D model tersebut diberi tekstur kulit, bulu, dan pakaian yang sesuai dengan daerah Papua.



Gambar 4.4. 3D *modelling* halaman 4-5

Sumber : Hasil olahan tim lia s. Associates dan penulis (2018)

Untuk halaman isi, pose karakter dalam ilustrasi harus sesuai dengan puisi cerita yang ada. Pada halaman 4-5, puisi cerita menceritakan tentang seorang wanita yang membawa keranjang rotan.



Gambar 4.5. Hasil render halaman 4-5

Sumber : Hasil olahan tim lia s. Associates dan penulis (2018)



Gambar 4.6. 3D modelling halaman 8-9

Sumber : Hasil olahan tim lia s. Associates dan penulis
(2018)

Pada halaman 8-9, diceritakan bahwa karakter wanita tersebut memasuki hutan untuk mencari buah, dan karena kelelahan, maka dia duduk sejenak dibawah pohon. Oleh karena itu, pose yang dibuat harus menunjukkan adegan sesuai dengan cerita, dengan membuat 3D *modelling* karakter wanita sekaligus pohonnya.



Gambar 4.7. Hasil render halaman 8-9

Sumber : Hasil olahan tim lia s. Associates dan penulis
(2018)



Gambar 4.8. 3D modelling halaman 10-11

Sumber : Hasil olahan tim lia s. Associates dan penulis
(2018)

Pada halaman 10-11, penulis membuat pose *modelling* 3D yang sesuai dengan puisi cerita yang ada, yaitu saat sang wanita duduk sambil memakan buah merah yang ia temukan dalam hutan di cerita tersebut.



Gambar 4.9. Hasil render halaman 10-11

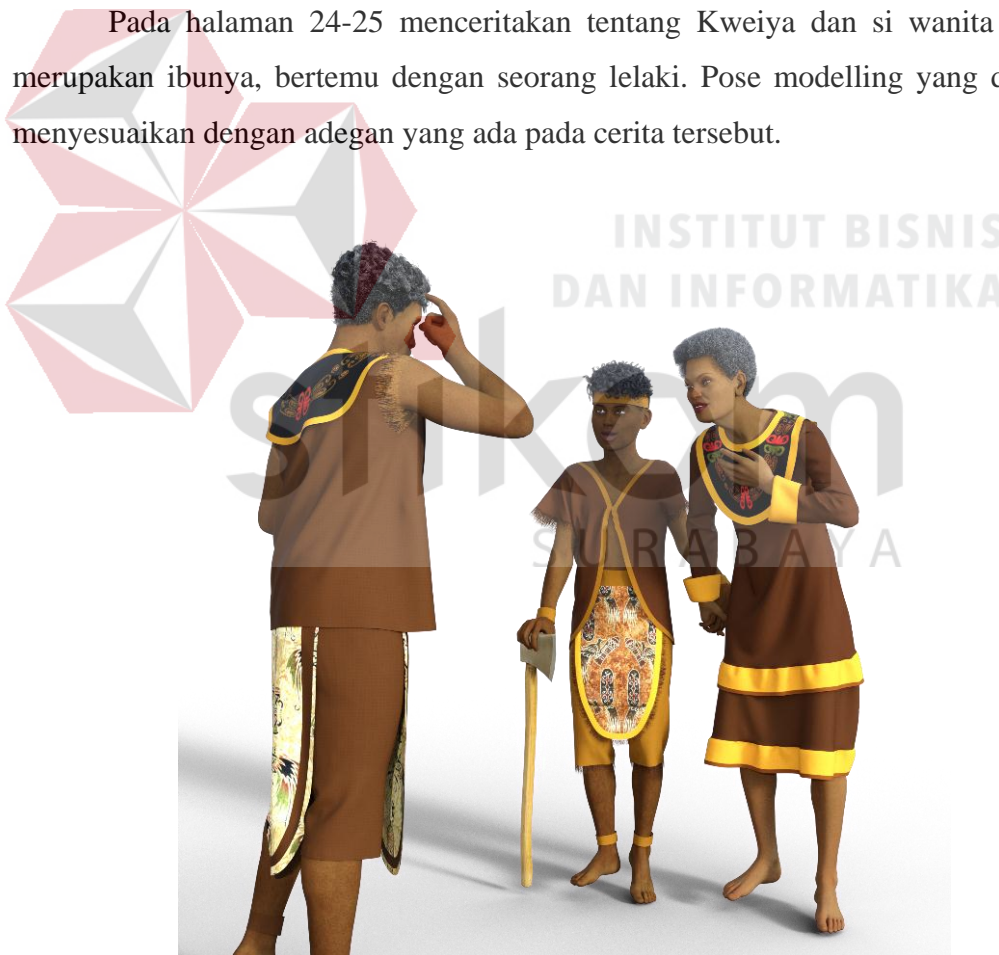
Sumber : Hasil olahan tim lia s. Associates dan penulis
(2018)



Gambar 4.10. 3D modelling halaman 24-25

Sumber : Hasil olahan tim lia s. Associates dan penulis
(2018)

Pada halaman 24-25 menceritakan tentang Kweiya dan si wanita yang merupakan ibunya, bertemu dengan seorang lelaki. Pose modelling yang dibuat menyesuaikan dengan adegan yang ada pada cerita tersebut.



Gambar 4.11. Hasil render halaman 24-25

Sumber : Hasil olahan tim lia s. Associates dan penulis
(2018)



Gambar 4.12. 3D modelling halaman 38-39

Sumber : Hasil olahan tim lia s. Associates dan penulis
(2018)

Pada halaman 38-39, dibuat pose yang sesuai dengan cerita, yaitu saat Kweiya mengenakan sayap buatannya. Pose dibentuk langsung dalam software Daz 3D dan rendering seluruh pakaian karakter sejak awal hingga akhir buku menggunakan software Marvelous Designer.



Gambar 4.13. Hasil render halaman 38-39

Sumber : Hasil olahan tim lia s. Associates dan penulis
(2018)



Gambar 4.14. 3D modelling halaman 42-43

Sumber : Hasil olahan tim lia s. Associates dan penulis
(2018)

Halaman 42-43 menceritakan mengenai ibu Kweiya yang meratapi anaknya yang telah berubah menjadi cendrawasih. Oleh karena itu, dibuatlah pose sang ibu yang menunjuk ke arah pohon dimana cendrawasih jelmaan Kweiya tersebut hinggap.



Gambar 4.15. Hasil rendering halaman 42-43

Sumber : Hasil olahan tim lia s. Associates dan penulis
(2018)



Gambar 4.16. 3D modelling halaman 48-49

Sumber : Hasil olahan tim lia s. Associates dan penulis
(2018)

Halaman 48-49 menceritakan tentang dua burung gagak hitam yang merupakan jelmaan saudara Kweiya yang menyesal karena telah berbuat jahat padanya. Pada halaman ini, dibuatlah modelling dua burung sesuai dengan ceritanya.



Gambar 4.17. Hasil render halaman 48-49

Sumber : Hasil olahan tim lia s. Associates dan penulis
(2018)

4.6. Digital Imaging

Setelah 3D *modelling* dan rendering selesai, maka penulis melakukan *digital imaging* untuk menyatukan antara hasil render dengan background agar terlihat natural dan sesuai dengan adegan dalam brief klien. *Digital imaging* dalam proyek ini akan menggunakan software Photoshop.

Karena adanya *copyright* dari pihak BIP, maka penulis tidak dapat menyajikan seluruh proses *digital imaging* yang telah dikerjakan, namun hanya beberapa tahap sesuai dengan yang telah diperkenankan oleh lia s. Associates selaku perancang ilustrasi.



Gambar 4.18. Bahan digital imaging halaman 4-5

Sumber : www.123rf.com (2018)

Pada halaman 4-5 menceritakan tentang karakter wanita (ibu dari tokoh utama Kweiya) yang sedang mencari buah di hutan Papua. Karena ber-*setting* di hutan Papua, maka klien meminta penulis untuk memasukkan pohon atau tanaman yang umum berada di Papua, sekaligus membenahi atribut yang kurang pada karakter, yaitu tali keranjang, dengan melakukan *digital imaging* menggunakan *software* Photoshop.



Gambar 4.19. Digital imaging halaman 4-5

Sumber : Hasil olahan tim lia s. Associates dan penulis
(2018)

Pada halaman 4-5, *digital imaging* dilakukan pada tali pengikat keranjang dan pohon kayu putih yang banyak tumbuh di wilayah Papua. Selain menambahkan tali dan pohon, penulis juga mengatur *tone* / warna suasana yang ada pada halaman tersebut, untuk semakin mengesankan keadaan di dalam sebuah hutan.

Selanjutnya pada halaman 8-9, *digital imaging* dilakukan untuk memperbaiki tone ilustrasi dan menambahkan buah merah khas Papua, sesuai dengan brief yang diinginkan klien, yaitu menggunakan buah asli Papua sebagai ilustrasinya agar semakin terasa kesan daerah Papuanya. Gambar buah merah diambil dari situs berbayar dan di-*crop* lalu di-*export* menjadi format PNG agar bisa dimasukkan pada ilustrasi sesuai keinginan.



Gambar 4.20. Bahan *digital imaging* hal. 8-9

Sumber : www.123rf.com (2018)



Gambar 4.21. *Digital imaging* halaman 8-9

Sumber : Hasil olahan tim lia s. Associates dan penulis
(2018)



Gambar 4.22. *Digital imaging* halaman 10-11

Sumber : Hasil olahan tim lia s. Associates dan penulis (2018)

Pada halaman 10 dan 11, buah merah juga ditambahkan dengan *digital imaging*, sesuai dengan adegan dalam cerita, yaitu si karakter wanita mulai memakan buah merah yang ia temukan.

Pada halaman 42 -43, *digital imaging* dilakukan untuk menambahkan pepohonan kayu putih dan efek air mata pada wajah karakter wanita, untuk menunjukkan kesedihan yang nyata, dan penambahan pohon kayu putih bertujuan agar suasana wilayah Papua terlihat jelas oleh pembaca.



Gambar 4.23. *Digital imaging* halaman 42-43

Sumber : Hasil olahan tim lia s. Associates dan penulis
(2018)

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Melalui perancangan ilustrasi 3D untuk buku cerita rakyat “Asal Usul Cendrawasih” ini dapat disimpulkan bahwa ilustrasi 3D dapat menjadi alternatif lain dari ilustrasi 2D. Ilustrasi 3D juga dapat menjelaskan adegan pada anak-anak yang merupakan target utamanya, sehingga mereka dapat memahami cerita dengan lebih baik. Teknik *digital imaging* yang digunakan juga dapat memberikan nuansa yang sesuai dengan ilustrasi pada setiap halaman, dan merupakan hal yang krusial bagi ilustrasi 3D agar terlihat nyata dan nyaman dilihat oleh anak-anak. Penggunaan ilustrasi yang tepat dan teknik editing yang baik akan membuat pembaca tertarik untuk membaca buku tersebut dan mudah memahami isi cerita.

5.2. Saran

Adapun saran dari penulis berdasarkan “Perancangan Buku Cerita Rakyat “Asal Usul Cendrawasih” Dengan Teknik 3D *Illustration* dan *Digital Imaging*” adalah sebagai berikut :

1. Untuk merancang ilustrasi sebaiknya melalui *sketching* manual dahulu agar mendapatkan gambaran pasti mengenai ilustrasi yang akan dikerjakan.
2. Dalam merancang sebuah ilustrasi 3D hendaknya melakukan riset lebih mendalam terlebih dahulu agar bisa mendapatkan bahan *digital imaging* dan bayangan suasana yang pas untuk dituangkan ke dalam ilustrasi, dan agar membuat pembaca semakin paham alur cerita sekaligus merasakan suasananya.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

Hendratman, Hendi. 2014. *Computer Graphic Design*. Bandung: Informatika Bandung.

Male, Alan. 2014. *Illustration : Meeting the Brief*. London : Bloomsbury Visual Arts.

Saladin, Djaslim. 2006. *Manajemen Pemasaran Analisis, Perencanaan, Pelaksanaan dan Pengendalian*. Bandung: CV Linda Karya.

Sumber Internet

Admec Multimedia Institute. 2015. *Types of Modelling in Autodesk 3Ds Max*.

URL : <https://www.admecindia.co.in/blog/types-modeling-autodesk-3ds-max>

DAZ Studio Website. 2017.

URL : <https://3dtutorials.net/cgnews/software/daz-3d-released-daz-studio-4-9>

Khemani, Haresh. 2008. *Applications of CAD Software: What is Solid Modeling?*

URL : <https://www.brighthubengineering.com/cad-autocad-reviews-tips/19623-applications-of-cad-software-what-is-solid-modeling/>

Larasati, Ekasari A. 2018. *Sekilas Tentang 3D Modelling yang Perlu Kamu Tahu*.

URL : <https://idseducation.com/articles/sekilas-tentang-3d-modelling-yang-perlu-kamu-tahu/>